ઘરમાં રમવાની રમતો.

મેરી હ્વાઈટ

એમના અંગ્રેજીપરથી

તૈયાર કરનાર

[illegible]ભાઈ [illegible]ભાઈ દેસાઈ.

બી. એ., એલ. એલ. બી.

[illegible], વડોદરા.

સને ૧૮૯૭—સંવત્ ૧૯૫૩.

કિંમત રૂ. ૦-૪-૦

૬૬૧૧

ઘરમાં રમવાની રમતો.

મેરી વ્હાઈટ

એમના અંગ્રેજીપરથી

તૈયાર કરનાર

ગોવિંદભાઇ હાથીભાઇ દેસાઇ.

બી. એ., એલ એલ. બી.,

નાયબ પ્રાન્ત ન્યાયાધીશ, વડોદરા.

સન ૧૮૯૭—સંવત્ ૧૯૫૩.

કિમ્મત રૂ. ૦-૪-૦

નડીઆદ—" ન્યુ ગુજરાત "

તથા

વડોદરા—" લક્ષ્મી-વિલાસ " પ્રેસમાં છાપ્યું.

પ્રસ્તાવના.

શ્રીમન્ત સરકાર મહારાજા સયાજીરાવ ગાયકવાડ એમની આજ્ઞાથી દેશી રમતોના સંગ્રહનું એક ઘણું સુન્દર અને ઉપયોગી પુસ્તક થોડા વખતપર રા. સા. છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી. બી. એ. તથા રા. રા. જીભાઇ ગોકળદાસ એમણે તૈયાર કરી બહાર પાડેલું છે; અને ત્યાર પછી એવાં બીજાં પણ એક બે પુસ્તક બીજા ગૃહસ્થો તરફથી બહાર પડયાં છે. પરન્તુ અંગ્રેજીમાં "The Book of a Hundred Games" એ નામનું મેરી ઉવાઇટે રચેલુ પુસ્તક છે તેવી ઢબનું ઘરમાં રમવાની રમતોનું એકપણ પુસ્તક હજી ગુજરાતી ભાષામાં તૈયાર થયું નથી, તેથી એ ખોટ પૂરી પાડવાને મેં આ યત્ન કર્યો છે.

આ પુસ્તકમાં જે રમતો આપેલી છે તે સાદી અને ગમ્મતની સાથે જ્ઞાન આપે તથા નાની અને મોટી બધી વયના રમી શકે તેવી છે.

રમત રમવામાં ગએલો વખત નકામો જતો નથી. થાકી ગએલા તન અને મનને દરરોજ આશાએશ આપવાની જરૂર પડે છે. એકલું કામ જ કરવામાં આવે અને બિલકુલ રમવામાં આવે નહિ તો દિવસે દિવસે મગજ સુસ્ત થતું જાય, શરીર નબળું પડતું જાય અને આવરદા ટુંકો થતો જાય.

રમતથી તનદુરસ્તી અને નીતિ બંને સુધરે છે. માણસમાં સહનશીલતા, ધૈર્ય, અને આનંદી સ્વભાવ જેટલે દરજ્જે રમતો રમવાથી આવે છે તેટલે દરજ્જે પુસ્તકો વાંચવાથી અથવા શિક્ષણ લેવાથી આવતાં નથી. પ્રખ્યાત ડ્યુક ઓફ વેલિંગ્ટન કહેતો કે હું વોટરલુની લઢાઇ જીતી શક્યો તેનું કારણ એ છે કે ઇટનની શાળામાં હું ભણતો હતો ત્યારે રમતો રમવામાં હોંસથી ભાગ લેતો હતો. સર જેમ્સ પેજેટે કહ્યું છે કે રમતો રમવાથી છોકરાં અને તેમના વડીલો વચ્ચે પ્યાર વધે છે અને કાયદા પ્રમાણે ચાલવાનું શીખાય છે. વળી રમતો રમવાથી માણસ ન્યાયી થાય છે, કારણ કે રમત રમવામાં હરીફાઇ ગમે તેટલી થતી હોય તોપણ દગો કે છેતરપંડી કરવાનું કામ નીચ ગણાય છે.

જેમ એકલું કામજ કરવું એ પસંદ કરવા જેવું નથી તેમ કામ કર્યા વગર માત્ર રમ્યાજ કરવું એ પણ પસંદ કરવા લાયક નથી. પહેલું કામ અને પછી રમત, એ ધોરણ લક્ષમાં રાખી ચાલવું જોઇએ. રમતો રમવાનો ધંધો લઈ બેસવું નહિ, પણ કામ કર્યા પછી થાકી ગએલા તન મન ને તાજાં કરવા બે ઘડી રમવું એમાં કંઇ ખોટું નથી.

આ પુસ્તકમાં આપેલી રમતો આપણા લોકોની રીતભાત અને રહેણીકરણીને બેસતી આવે એવી કરવાને બનતો પ્રયત્ન કરવામાં આવ્યો છે; એમ છતાં કોઇ ગૃહસ્થને તેમાં સુધારો વધારો કરવા જેવું જણાય તો તે સંબંધે મને સૂચના આપવા વિનંતિ છે.

વડોદરા,
તા. ૧૦ સપ્ટેમ્બર
૧૮૯૭.

ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ.

અનુક્રમણિકા.

ઘરમાં રમવાની રમતો.

૧

અટકળ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો; એક ઇનામ.

જેનાં વજન, માપ, સંખ્યા વગેરેની કોઇને ખબર ન હોય એવી કેટલીક ચીજો ટેબલપર ગોઠવી રાખવી અને દરેક ચીજપર અનુક્રમ નંબર નાખવો. પ્રશ્ન પૂછનારે પોતે દરેક ચીજ વિષે, માપ, વજન, કે સંખ્યા જે પૂછવાનું હોય તે આગળથી જાણી રાખવું. પછી રમનારાઓને તે ચીજો અનુક્રમવાર બતાવી પૂછતા જવું કે આનું વજન કેટલું હશે? આની લંબાઇ કેટલી હશે? આમાં કેટલી સંખ્યા હશે? વગેરે. એક પ્રશ્ન પૂછ્યા પછી, એક મીનીટ થોભીને બીજો પ્રશ્ન પૂછવો. દરેક જણે પોતાનો જવાબ પોતાના કાગળમાં લખતા જવું. જેની અટકળ લગભગ ખરી હોય તેનો ઉત્તર ખરો ગણવો. જેના ખરા ઉત્તર સૌથી વધારે હોય તેને ઇનામ આપવું.

પ્રશ્ન પૂછવા લાયક કેટલાક વિષય નીચે જણાવ્યા છે તે પરથી બીજા સુઝશેઃ—

(૧) રકાબીમાં મૂકેલા વાલ કે વટાણાની સંખ્યા; (૨) ચોપડીનાં પાનની સંખ્યા; (૩) ચોપડીનું વજન; (૪) લાકડીની લંબાઇ; (૫) ગંજીફામાંથી કેટલાંક પાન કાઢી લીધા પછી બાકી રહેલાંની સંખ્યા; (૬) લોટામાં ભરેલા પાણીનું વજન; (૭) દીવાસળીની પેટીમાં સળીઓની સંખ્યા; (૮) દોરીની ગોટીની લંબાઇ; (૯) મીણબત્તીનો કકડો કેટલો વખત બળશે? (૧૦) ખુરશીના નેતરમાં કાણાંની સંખ્યા.

૨

યાદદાસ્ત.

સાહિત્યઃ—વીસ નાની નાની ચીજો, જેવી કે કાતર, ખડીઓ, ચસ્માનું ઘર, ચાકુ, દીવાસળીની પેટી, શીશી, અત્તરદાની, ગુલાબદાની, પ્યાલો, રકાબી, વગેરે; જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો; એક ઇનામ.

તમારા મેમાન આવીને બેસવાના હોય તે ઓરડાની જોડેના ઓરડામાં એક ટેબલપર વીસ નાની નાની ચીજો ગોઠવી રાખવી. જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળપર ડાબી તરફની બાજુએ એકથી વીસ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી, રાખવા. બધા જણ આવી રહે એટલે તેમને, પેલા ટેબલવાળા ઓરડામાં લઇ-

જઇ ટેબલપરની ચીજો ત્રણ મીનીટ સુધી જોવા દેવી અને પછી તેમને ઓરડા બહાર લાવી, તે ઓરડાનું બારણું બંધ કરવું. પછી દરેકને કાગળ આપી પોતાની યાદદાસ્ત ઉપરથી ટેબલપર જોએલી ચીજોનાં નામ લખી આપવા કહેવું. આ કામનેમાટે દસ મીનીટ આપવી. દસમીનીટ પૂરી થાય એટલે લખવાનું કામ બંધ કરાવવું અને દરેકની યાદી ટેબલપરની ચીજોની યાદીસાથે સરખાવી, કેટલાં નંગ ખુટે છે તે નક્કી કરવું. જેણે સૌથી વધારે ચીજો યાદ રાખેલી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

３

ધારેલી કહેવત.

રમનાર પૈકી એકજણને વાતચિત સંભળાય નહિં એટલે છેટે મોકલવો અને પછી બાકીનાઓએ એક કહેવત ધારવી અને તેનો એકેક શબ્દ વહેંચી લેવો અને શબ્દના અનુક્રમ પ્રમાણે નંબર લેવા. પછી પેલા છેટે જઇ ઉભેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે બીજાઓને અનુક્રમ વાર સવાલ પૂછવા અને તેના જવાબમાં તેમણે પોતાને આપેલો કહેવતનો શબ્દ વાપરવો. એ પ્રમાણે સવાલ પૂછી તેના જવાબમાં મળેલો કહેવતનો શબ્દ યાદ રાખી તેણે ધારેલી કહે-

વત પારખી કાઢવી. એકવાર સવાલ પૂછતાં કહેવત ન પરખાય તો બીજી એકવાર વધારે પ્રશ્ન પૂછવાની છૂટ છે. જે માણસના જવાબપરથી કહેવત પરખાય તે માણસને માથે દાણ આવે છે અને એ પ્રમાણે એક પછી એક નવી નવી કહેવતો લઇ રમત આગળ ચલાવાય છે.

ઉદાહરણ તરીકે ધારો કે "**વાડ વિના વેલો નહિ**" એ કહેવત ધારેલી છે. તેથી નંબર ૧ ને ભાગ '**વાડ**', નંબર ૨ ને ભાગ '**વિના**', નંબર ૩ ને ભાગ '**વેલો**' અને નંબર ૪ ને ભાગ '**નહિ**' એપ્રમાણે શબ્દો આવશે. એપ્રમાણે શબ્દો વહેંચી લીધા પછી દાણવાળાને પાછો બોલાવવામાં આવે એટલે તેણે નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછવાઃ—

નંબર ૧ નેઃ—"તમે આજે કેમ બોલતા નથી?"

જવાબઃ—ભાઇ, આજે તો ખેતરની **વાડ** કરવા ગયો હતો તેથી થાકી ગયોછું.

નંબર ૨ નેઃ—તમે કેમ નરમ દેખાવ છો?

જવાબઃ—ખાધા **વિના** તો નરમજ દેખાઇએ.

નંબર ૩ નેઃ—તમે આળસુ કેમ બેશી રહો છે?

જવાબઃ—અમારો **વેલો** જ એવો છે.

નંબર ૪ નેઃ—તમે નિશાળે કેમ જાઓ છો?

જવાબઃ—નિશાળે જઇએ **નહિ** તો શું કરીએ?

આ જવાબથી 'વાડ વિના વેલો નહિ' એ કહે-

વત ધારેલી છે એમ ઘણું કરીને માલમ પડી આવશે. છતાં કોઇને ન માલમ પડી આવે તો તેજ પ્રમાણે એકવાર ફરીથી પ્રશ્ન પૂછવાને તેને છૂટ છે. બીજી વાર પ્રશ્ન પૂછ્યા છતાં કહેવત તે ન પારખી કાઢે તો તેને કહેવત કહી બતાવવી અને ફરીથી પાછો મોકલી નવી કહેવત ધારવી.

ધારોકે નંબર ૪ ને પ્રશ્ન પૂછતાં તેણે આપેલા જવાબપરથી તે કહેવત પારખી શકયો તો નંબર ૪ ને માથે દાણ આવે, અને તેને વેગળા જવું પડે.અને રમનારે ધારેલી બીજી કોઇ કહેવત પારખી કાઢવી પડે.

૪

ધારેલું નામ.

રમનાર પૈકી એક જણને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ કોઇ પ્રખ્યાત માણસ અથવા ગામનું નામ ધારવું. પછી પેલા બહાર ગયેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે પ્રશ્ન પૂછી માહિતી મેળવવી અને ધારેલું નામ કહી આપવું. તેણે એવા પ્રશ્ન પૂછવા કે જેનો જવાબ “ હાં ” અથવા “ ના ” એટલોજ આપી શકાય. જો તે ધારેલું નામ ન કહી શકે તો તેને તે કહી બતાવી ફરીથી બહાર મોકલવો. જો તે કહી શકે તો જેનાં જવાબપરથી તે નામ કહી

શકે તેને બહાર મોકલવો અને એ પ્રમાણે રમત ચલાવવી.

ધારો કે કવિ **નર્મદાશંકરનું** નામ ધાર્યું છે તો તે પારખવાને નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછી શકાય.

સ. તે માણસ છે?

જ. હા.

સ. જીવતો છે?

જ. ના.

સ. હિંદુસ્થાનનો છે?

જ. હા.

સ. વિદ્વાન્ છે?

જ. હા.

સ. કવિ હતો?

જ. હા.

સ. સુરતનો છે?

જ. હા.

આટલા ઉપરથી ઘણું કરીને ધારેલું નામ તુરત માલમ પડી આવશે.

૫

દેવતા.

સાહિત્યઃ—રૂમાલને આમળી બનાવેલી દડી.

રમનાર પૈકી બે જણે આગેવાન થવું અને પછી બીરૂ પડી રમનારના બે પક્ષ નક્કી કરવા. અને બંને

પક્ષે બે હાથને છેટે સામસામા ઓળબંધ બેસી જવું. પછી એક પક્ષ વાળાએ રમત શરૂ કરવી. રૂમાલની દડી હાથમાં લઇ વડભીરૂએ સામા પક્ષના ગમે તે જણનીપર તે નાખવી, અને તેજ વખતે 'જમીન,' 'હવા', 'પાણી', અથવા 'દેવતા' એ ચારમાંથી ગમે તે એક નામ એકાએક બોલવું. જો તે 'જમીન' શબ્દ બોલ્યો હોય તો જેનાપર રૂમાલ નાખ્યો હોય તેણે જમીનપર ચાલતા કોઇપણ પ્રાણીનું નામ લેવું; જો 'હવા' શબ્દ બોલ્યો હોય તો હવામાં ઉડતા પક્ષીનું નામ લેવું; જો 'પાણી' બોલ્યો હોય તો પાણીમાં રહેતા કોઇ પ્રાણીનું નામ લેવું અને જો 'દેવતા' શબ્દ બોલ્યો હોય તો કંઇ ઉત્તર આપ્યા વગર ગુપચુપ બેસી રહેવું. જેનીપર રૂમાલ નાખ્યો હોય તે યોગ્ય નામ આપી શકે નહિ અથવા જ્યારે ચૂપ રહેવું જોઇએ ત્યારે બોલે તો તેણે ઉઠી વેગળા બેસવું જોઇએ અને જેણે પ્રથમ દડી નાખી હોય તેણે દડી ફરીથી લઈ પ્રથમ પ્રમાણે બીજા કોઇનીપર નાખવી પણ જો સામા પક્ષવાળો બરોબર જવાબ દે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે અને ખરો જવાબ દેનાર સામા પક્ષના ગમે તેની પર દડી ફેંકી તે રમત આગળ ચલાવે છે. જ્યાં સુધી એક પક્ષના બધા રમનારને ઉઠી જવું પડે ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે અને જે પક્ષમાં ઘણા રમનાર ઉઠયા વગર બાકી રહ્યા હોય તે પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

ઉતાવળથી પૂછેલા પ્રશ્નનો જવાબ દેતાં કેવી વિચિત્ર ભૂલો થાય છે તેનો ખ્યાલ આ રમત રમવાથી આવે છે અને ઠીક ગમ્મત પડે છે.

૬

બારાખડી.

સાહિત્યઃ—બારાખડીના અક્ષરનાં પત્તાંના ૭ સાત સટ; એક ઇનામ.

રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નીમવો અને અક્ષરનાં પત્તાં તેને આપવાં. પછી બધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું. આગેવાને પોતાની પાસેના અક્ષરમાંથી એક પછી એક લઈને રમનારની આગળ ધરવા. જે અક્ષર ધર્યો હોય તે અક્ષરથી શરૂ થતા શહેર અગર ગામનું નામ જે પહેલ વહેલો દઈ શકે તેને તે અક્ષર આપવો. આપ્રમાણે બધા અક્ષર પૂરા થતા સુધી કરવું. છેવટ જેની પાસે વધારે અક્ષર ભેગા થયા હોય તેને જીત્યો ગણવો અને ઇનામ આપવું.

૭

ટપાલવાળો.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં ગામ અને શહેરની યાદી; એક મોટો રૂમાલ.

આ રમતમાં ઘણી ગમ્મત પડે છે અને તેમાં રમનારની સંખ્યા જેમ વધારે હોય તેમ સારૂં. રમનાર પૈકી એકની આંખે પાટા બાંધવા અને તેને ટપાલવાળો, એવું નામ આપવું. બીજા એક જણને પોસ્ટમાસ્તર બનાવવો અને બાકીના બીજાએ રમનાર તરીકે રહેવું. ઓરડામાંથી સરસામાન બહાર કાઢી ઓરડો બને તેટલો ખુલ્લો કરવો. રમનારને માટે જોઇએ તેટલી ખુરશીઓ રહેવા દેવી. પોસ્ટમાસ્તરે દરેક રમનારને એક એક ગામ અથવા શહેર સોંપવું. ગામની યાદી કરી રાખવાની અવશ્ય જરૂર નથી, પણ કરી રાખી હોય તો ગામો વહેંચી આપવાને પોસ્ટમાસ્તરને સુગમ પડે. આંધળા ટપાલવાળાને ઓરડાની વચમાં ઉભો રાખવો, અને પોસ્ટમાસ્તરે એવી જગોએ ઉભા રહેવું કે જ્યાંથી બધાને તે જોઇ શકે. પછી પોસ્ટમાસ્તરે કહેવું કે, "મેં મુંબઇથી અમદાવાદ કાગળ મોકલ્યો છે" એટલે એ ગામો જેમને આપવામાં આવ્યાં હોય તેમણે પોતાની ખુરશીપરથી ઝટ ઉઠી અરસપરસ જગો બદલવી. જગો બદલવાને તેઓ ઉઠે એટલે ટપાલવાળાએ તેમાંના એકને પકડવાને અથવા તેમાંના કોઈની ખુરશીપર બેસી જવાને પ્રયત્ન કરવો. જો તે કોઇને પકડી શકે અથવા કોઇની ખુરશીપર બેસી જાય તો જે રમનાર પકડાયો હોય

અથવા જેની ખુરશી તેને મળી હોય તે ટપાલવાળો બને છે.

પોસ્ટમાસ્તર જેનો તે કાયમ રહે છે. પણ તે થાકે ત્યારે બીજાને પોતાની જગો આપી શકે છે. પોસ્ટમાસ્તર ચાલાક હોવો જોઇએ, કારણ કે તેણે જુદાં જુદાં ગામોની ટપાલ ઝટ ઝટ રવાના કરવી જોઇએ. પોતાના ગામનું નામ બોલાયા છતાં કોઈ રમનાર પોતાની જગોએ બેસી રહે તો તેને ટપાલવાળાની જગા લેવી પડે છે.

૮

સૌથી વધારે અસંભાવિત વાત.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગ. અને પેનસીલો; એક ઇનામ.

બધાજણ પોતપોતાની જગાએ બેસે એટલે તેમને કાગળ અને પેનસીલ આપવી અને કહેવું કે આજે એક હરીફાઈ કરવાની છે. તમને વીસ મીનીટ આપવામાં આવે છે તેટલા વખતમાં તમારે એક વાત લખી કાઢવી. જેની વાત સૌથી સરસ અથવા રમુજી હશે તેને નહિ પણ જેની સૌથી વધારે

અસંભવિત હશે તેને ઇનામ આપવામાં આવશે. પછી બધાએ લખવા બેસવું અને વીસ મીનીટ પૂરી થાય કે લખવાનું બંધ કરી, વારાફરતી પોતપોતાની વાત વાંચી સંભળાવવી. કોની વાત સૌથી વધારે અસંભવિત છે એ વિષે પછી મત માગવા, અને જેના લાભમાં સૌથી વધારે મત આવે તેને ફતેહમંદ ગણી ઇનામ આપવું.

અસંભવિત વાતનો એક નમુનો અમે નીચે આપીએ છીએ:—

સન ૧૯૨૦ ની સાલમાં એક માણસ ઉંટપર બેસી, ધીમે ધીમે એક કુવામાં ઉતરતો હતો. તેના એક હાથમાં તોપ હતી અને બીજા હાથમાં પંખો હતો. તેણે ગળીમાં રંગેલી રાતીચોળ પાઘડી માથે ઘાલી હતી અને કસુંબીમાં રંગેલો, બગલાની પાંખ જેવો ધોળો ડગલો પહેર્યો હતો. કુવાને તળીએ પહોંચ્યા પછી ઉંટે તેને લાત મારી પોતાની પીઠપરથી પાડી નાંખ્યો અને ઉંટ બહાર નીકળી ગયું. કુવામાં તેને વાઘ અને સિંહોએ ઘેરી લીધો. પણ તેણે એવી યુક્તિથી પોતાના હાથમાંની તોપ ફોડી કે તે બધાંના ચરેચૂરા થઇ ગયા અને તે બહાર આવી ઉંટની પીઠપર બેસી ગયાં. પછી તેણે પોતાના પંખાવડે ઉંટને કુવામાં ખેંચી લીધું અને તેને લાત મારી તેથી તે ઉડીને તેને ઘેર લઇને સન ૧૮૯૮ માં આવીને ઉભુ રહ્યું.

૯

હરાજી.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં પાકીટ અને કાગળની કાપલીઓ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓપર કંઇ હાસ્યજનક નામ આગળથી લખી રાખી, તે કાપલીઓ, પાકીટોમાં બીડી પાકીટ બંધ કરી રાખવાં. જ્યારે રમનાર કુંડાળુ વળીને બેસે ત્યારે તેમાંના એકજણે આગેવાન થઇ, બીડેલાં પાકીટ લઇ તેમની વચ્ચે બેસવું અને કહેવું કે "હું હરાજી કરૂં છું. તમારામાંના દરેકે એમ ધારવું કે તમારી પાસે સો પૈસા છે અને તેટલી રકમ સુધી બોલવાની તમને છૂટ છે, પણ એકવાર એક જણ એક પાકીટ ખરીદ કરે એટલે તેનાથી બીજુ ખરીદ કરાશે નહિ. તેમજ બધાં પાકીટ હરાજ થઇ રહે ત્યાં સુધી કોઇએ પોતાનું પાકીટ ઉઘાડવું નહિ."

પછી હરાજી શરૂ કરવી અને બધાં પાકીટ હરાજ થઇ રહે એટલે તે ઉખેડી, દરેકે પોતાના પાકીટમાંની કાગળની કાપલીપરં લખેલું નામ વાંચી જોવું અને વારા ફરતી બીજાઓને વાંચી બતાવવું, એટલે તે વાંચવાથી અને સાંભળવાથી બધાને ઘણી ગમ્મત પડશે.

કાગળની કાપલીઓપર કેવાં નામ લખવાં એ વિષે સૂચના તરીકે નીચે કેટલાંક નામ જણાવ્યાં છે:-

(૧) વઢકારી વહુ; (૨) આંધળી ખીસકોલી; (૩) ગધેડું; (૪) છાતીએ બાંધવાનો પથરો; (૫) બેવકુફી; (૬) લંગડી ઘોડી.

૧૦

જબરી ફુંક.

સાહિત્ય:—ટપાલમાં આવેલું એક રદ્દી કાર્ડ; એક ઇનામ.

કાર્ડની બે બાજુના છેડા થોડા થોડા વાળવા અને બીજી બે બાજુઓ ખુલ્લી રાખવી. પછી તે કાર્ડને ઉંધી ટોપલીની પેઠે ટેબલપર મૂકવું અને રમનારાઓએ વારા ફરતી એક હાથ છેટેથી ફુંક મારી તેને ટેબલપરથી ઊરાડી હેઠે પાડવાનો યત્ન કરવો. દરેકને એક મીનીટ યત્ન કરવા દેવો. જેની ફુંકથી કાર્ડ ટેબલ પરથી હેઠે પડી જાય તેને ઇનામ આપવું.

૧૧

આંધળો ઊંદર.

સાહિત્ય:—મિણબત્તિનો દીવો.

મિણબત્તિનો દીવો સળગાવી ટેબલપર મૂકવો. તેનીપર કાચનો ગોળો હોય તો તે ઉતારી લેવો. પછી રમનારમાંથી એક જણની આંખે પાટો બાંધી, તેની પીઠ પાછળ દીવો આવે એવી રીતે તેને ઉભો રાખવો અને સાત ડગલાં ચાલવાને કહેવું. પછી તેણે પાછા ફરવું અને દીવા તરફ આવી, ટેબલને અડચા વગર ફુંક મારીને દીવો ઓલવી નાખવાનો યત્ન કરવો. દીવાપર ફુંક મારવાને બદલે દીવા પાસે આવ્યા વગર, દીવાથી ઘણે છેટે અથવા કોઇ બીજી દિશામાંજ તે ફુંક મારશે તેથી જોનારને ઘણી ગમ્મત પડશે. આ પ્રમાણે રમનાર પૈકી બધાએ વારા ફરતી આંખે પાટો બાંધી કરવું.

૯૨

શોધ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેથી દસગણી સોપારી, કોડી, અથવા એવી બીજી ચીજો; એક ઇનામ.

જે ઘરમાં રમનાર ભેગા થવાના હોય તે ઘરમાં, ખુણેખોચરે, પેટી, કબાટ વગેરે પાછળ, બીછાનામાં, છબીઓ પાછળ, અને એવે બીજે ઠેકાણે, સોપારીઓ, કોડીઓ, અથવા એવી બીજી જે જણસ

પસંદ કરી હોય તે છુપાવી રાખવી. પછી રમનાર ભેગા થાય ત્યારે તેમને કહેવું કે આ ઘરમાં ફલાણી ચીજ સંતાડી છે તે શોધી લાવો. બધાએ સાથે શોધવા મંડવું અને જેના હાથમાં સંતાડેલી ચીજની વધારે સંખ્યા આવે તેને ઇનામ આપવું.

૧૩

આંધળો ચિતારો.

સાહિત્યઃ—એક સ્લેટ અને પેન; એક રૂમાલ; એક ઇનામ.

રમનારને વારાફરતી આંખે પાટા બાંધવા અને સ્લેટ પેન આપી ઘોડાનું ચિત્ર કાઢવા કહેવું. જેનું ચિત્ર સૌથી સરસ હોય તેને ઇનામ આપવું અને જેનું સૌથી નઠારૂં હોય તેને કાગળપર ચિત્રેલું એક બધિડું ઇનામ તરીકે આપવું.

૧૪

અવાજ પરીક્ષા.

સાહિત્યઃ—એક રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણને માથે દાણ ઠરાવવું. પછી તેની આંખે રૂમાલનો પાટો બાંધવો અને બીજા-ઓએ ઓરડામાં ગમે ત્યાં બેસી જવું અથવા ઉભાં રહેવું. દાણવાળાએ ઓરડામાં ફરવું અને તેની મરજીમાં આવે તેને અડકીને કુતરૂ, બિલાડુ, ગાય, ભેંસ, વગેરે જેવા કોઇ પ્રાણીના જેવો અવાજ કાઢવા તેને કહેવું. તેના અવાજપરથી તે માણસ કોણ છે એમ દાણવાળો કહી શકે તો તેને માથેથી દાણ ઉતરી તે માણસને માથે આવે. અને તેણે વળી બીજા કોઇને તેના અવાજપરથી પારખી કાઢી પોતાને માથેથી દાણ ખસેડવા તજવીજ કરવી. આ પ્રમાણે મરજીમાં આવે ત્યાં સુધી રમત ચલાવવી.

૧૫
તાર.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો.

રમનારને કાગળ અને પેનસીલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે ઘરધણીએ તેમને દસ અક્ષર લખાવવા અને કહેવું કે દસ શબ્દનો એવો તાર લખી લાવો કે જેમાં મેં લખાવેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ અનુક્રમવાર આવે.

ધારો કે નીચે પ્રમાણે અક્ષર આપવામાં આવ્યા છેઃ—

ક, મ, ર, પ, દ, ત, ચ, લ, સ, વ, ગ.

આ પરથી નીચે પ્રમાણે તાર લખાયઃ—

કાકા **મું**બઇ **ર**હેછે; **પ**રસોતમ, **દ્વા**રકાં **તે**લ **ચ**ઢાવવા **લ**ક્ષ્મણ **સા**થે **વ**ડોદરેથી **ગ**યો છે.

૧૬

આંખ પરીક્ષા.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો; આંખ જેવડાં બે કાણાં જેમાં પાડ્યાં હોય એવી એક ચાદર; એક રૂમાલ; એક મિણબત્તિનો દીવો.

બે જણુંને વડભીરૂ નીમી, બાકીનાઓએ ભીરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બે ઓરડા વચ્ચે બારણું હોય ત્યાં ચાદર પડદાની પેઠે લટકાવવી. રમનાર પૈકી એક પક્ષે આ પડદાની એક બાજુએ રહેવું અને બીજાએ બીજી બાજુએ રહેવું. પછી આંખની પરીક્ષા કરનાર પક્ષ જે બાજુએ હોય તે તરફનો દીવો ઓલવી નાખવો. સામી તરફનો એક જણુ કાણાં આગળ આંખ ધરીને ઉભો રહે એટલે પરીક્ષક મંડ-

જે તે કોની આંખો છે તે પારખવાને મિણબત્તિનો દીવો હાથમાં લઈ, એક પછી એક કાણા આગળ જઇ જોવું અને પછી તે કોની આંખો છે તે આપસ આપસમાં નક્કી કરી જાહેર કરવું. જો તેમની અટકળ ખરી હોય તો તેમને દસ દોકડા મળે. પછી બીજા કોઇએ આંખો ધરવી અને તેની સામાપક્ષે પરીક્ષા કરવી. આ પ્રમાણે એક પક્ષ પૂરો થઇ રહે એટલે બંને પક્ષે બાજુઓ બદલવી, અને પહેલાં જે આંખો પરખવતા હતા તેમણે પરીક્ષક થવું. જે પક્ષને વધારે દોકડા મળે તે જીત્યો ગણાય.

૧૭

રાની બિલાડી.

રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભીરૂ નીમવા અને બાકીનાએ ભીરૂ પડી, બે પક્ષ નકી કરવા. પછી બંને પક્ષે સામસામા હારબંધ બેસી જવું, અને એક પક્ષના વડભીરૂએ રમત શરૂ કરી સામા પક્ષના ગમે તેને કહેવું કે ‘ રાની બિલાડી રાતી છે ’ અને તરત દસ સુધી ગણવા માંડવું. તે દસ ગણી રહે તે દરમ્યાન સામા પક્ષના માણસે કહેવું જોઇએ કે ‘ રાની બિલાડી રંગેલી છે ’ અથવા ‘ ર ’ થી શરૂ થતું બીજુ કોઈ વિશેષણ વાપરવું જોઇએ. જે વિશેષણ

એક વખત વપરાયું હોય તે કોઇથી ફરી વપરાય નહિ. દસ ગણતાં સુધીમાં જો સામા પક્ષવાળાને કોઇ વિશેષણ ન સુઝે તો તેનો દાવ જાયછે અને તેને ઉઠી જવું પડે છે; પણ જો તે વિશેષણ વાપરી શકે તો તેને પ્રશ્ન પૂછનારનો દાવ જાય છે અને ઉઠી જવું પડે છે. પ્રશ્ન પૂછનાર વડભીરૂનો દાવ જાય તો તેની પછીનો છોકરો દાવ લઇ પોતાને યોગ્ય લાગે એવા અક્ષરથી શરૂ થતું વિશેષણ વાપરે છે. તેનો જવાબ તે અક્ષરનું વિશેષણ વાપરી સામા પક્ષવાળો ન આપે તો તેને ઉઠી જવું પડે છે, અને આપે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડેછે. આ પ્રમાણે એક પક્ષના બધા છોકરાનો દાવ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે. એક પક્ષના બધાનો દાવ જાય એટલે સામો પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

૧૮

ખેંચતાણ.

સાહિત્યઃ—પાંચ હાથ સ્વચ્છ દોરી; દોરીએ પરોવાય એવું ફળ, બિસકીટ, અથવા બીજી કંઇ ખાવાની વસ્તુ.

દોરીના મધ્ય ભાગમાં ખસે નહિ એવી રીતે ખાવાની ચીજ બાંધવી. પછી રમનાર પૈકી બે જણે

દોરીના છેડા હાથ વડે પોતાના મોંમાં ભેરવવા. પછી બંને જણે એકજ વખતે શરૂઆત કરવી. અને દોરીને હાથ લગાડ્યા વગર માત્ર દાંત અને હોઠવડે ફળ અથવા ખાવાની બીજી ચીજ દોરીએ બાંધી હોય તે પોતાના તરફ ખેંચી લઇ ખાઈ જવા પ્રયત્ન કરવો. ફળ પોતાના તરફ ખેંચી લેવામાં જે પહેલો ફતેહ પામે તેને મરજી હોય તો ઇનામ આપવું; નહિ તો તેને ખાવાનું મળે એ ઇનામજ છે.

૧૯

રમુજી વાંદરો.

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં જામફળ અથવા સફરજન; એક ઇનામ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલાં સફરજન અથવા જામફળ એવી રીતે લટકાવવાં કે તેનો નીચેનો ભાગ રમનારના મોંને અડકે. પછી તે ફળને હાથ અડકાડ્યા વગર માત્ર મોંવડે કરડી કરડીને ખાઇ જવા રમનારને કહેવું. જે પોતાનું ફળ સૌથી પહેલો ખાઈ જાય તેને ઇનામ આપવું.

આ રમતમાં હાથ અડકાડ્યા વગર મોં વડે ફળ

ખાવાને રમનાર પ્રયત્ન કરશે તેથી તેના મોંના ચાળા ચાંદરાનાં જેના દેખાશે અને તેથી સર્વને ગમ્મત પડશે.

૨૦

સાબુના પરપોટા.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાચની, લાકડાની અથવા માટીની ભુંગળીઓ; સાબુના પાણીનું કુંડું.

જે રમતમાં મગજશક્તિ છેકજ થોડી વાપરવી પડે એવી રમત રમવાથી કેટલીક વાર ઘણો આરામ મળે છે. જો આવી રમતની તમારે જરૂર હોય તો તે સાબુના પરપોટા બનાવવાની છે. બધા રમનારને ભુંગળીઓ આપવી. પછી સાબુના પાણીના કુંડામાં ભુંગળીઓ બોળી હવામાં ફુંકીને પરપોટા ઉડાવવાનું તેમને કહેવું. જેનો પરપોટો ઘણો ઉંચો ઉડે, અથવા ઘણા લાંબા વખત સુધી રહે અથવા ઘણો મોટો થાય તે સૌથી વધારે હોંશિયાર. !

૨૧.

ઉલટસુલટ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા જાડા

કાગળના અઢી ઇંચ સમચોરસ કડકા; બે ત્રણ કાતરો; એક ઇનામ.

આ રમત જેટલી સાદી છે તેટલી રમુજી છે. આ રમતમાં રમનારની સંખ્યા જેટલા જાડા કાગળના કડકા અને બે ત્રણ કાતરો શિવાય બીજા કશાની જરૂર પડતી નથી. રમનારે ઓરડામાં કુંડાળું વળીને બેસવું. પછી દરેકને કાગળનો કકડો આપવો, અને બે ત્રણ જણ વચ્ચે એક એક કાતર આપવી. દરેક રમનારે પોતાના કાગળપર ઉભો અને આડો ચીરો મૂકીને તેના ચાર ભાગ કરવા. કાપ સરખો હોવાની જરૂર નથી પણ સીધો હોવો જોઇએ. પહેલો કાપ મૂકી બે ભાગ કર્યા પછી બે ભાગ સાથે રાખીને કાપ મૂકી તેના બે ભાગ કરવા એટલે એકંદરે ચાર ભાગ થશે.

દરેક જણે પછી પોતાના કકડા ભેગાં કરી ચીપી નાખવા અને તેના જમણા હાથ તરફ બેઠેલા પાડોશીને આપવા. એ પ્રમાણે બધા કરે એટલે તેમને કહેવું કે તમને આપેલા કકડા ગોઠવી આખો કાગળ હતો તેવો કરો. જે માણસ પહેલ વહેલો કાગળ આખો કરી શકે તેણે બોલી ઉઠવું કે મેં કાગળ આખો કર્યો છે, એટલે બીજાઓએ પોતાનું કામ બંધ કરી કકડા ભેગા કરી જેના હોય તેને આપી દેવા. ફતેહ પામેલા માણસનો એક દોકડો ગણવો. ઉપર

પ્રમાણે ફરીથી કરવું અને એમ અડધો કલાક રમત ચલાવવી. તેટલા વખતમાં જેને વધારે દોકડા મળે તેને ઇનામ આપવું.

૨૨

શબ્દાવળી.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ તથા પેનસીલો; મરજી હોય તો એક ઇનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેનસીલ આપવાં. પછી આગેવાને એક મોટો શબ્દ પસંદ કરી તે બધાને લખાવવો અને કહેવું કે એ શબ્દમાંથી બીજા જેટલા શબ્દ નીકળતા હોય તેટલાં લખી લાવો. જે માણસ સૌથી વધારે શબ્દ શોધી કાઢે તેને ઇનામ આપવું.

એકજ શબ્દના અક્ષરોપરથી બીજા સંખ્યાબંધ શબ્દો બની શકે છે એમ આ રમત રમવાથી જણાશે અને તાજુબી લાગશે.

૨૩

શિખામણ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા પાતાવ જેટલા કદના કાગળના કકડા અને પેનસીલો.

રમનારને કાગળ અને પેનસીલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે દરેકે પોતાના કાગળપર કંઈ શિખામણનું વાકય લખવું અને પછી કાગળ બંધ કરવો. બધા લખી રહે એટલે કાગળ ભેગા કરી અવળ સવળ ગોઠવવા. પછી દરેક રમનારે તેમાંથી એક એક કાગળ ઉપાડી લેવો અને તે ઉઘાડી વાંચી જોતા પહેલાં જાહેર કરવું કે તેમાં લખેલી શિખામણ તેને ઉપયોગી છે કે નકામી છે. પોતાનો અભિપ્રાય જણાવ્યા પછી તેણે તે મોટેથી વાંચી સંભળાવવી. ઉદાહરણ તરીકે અ એમ કહે કે મને મળેલી શિખામણ લગભગ ખરી છે અને પછી પોતાને મળેલા કાગળમાંથી વાંચે કે "તમારી ખુબસુરતીની આટલી બધી મગરૂરી કરો. તે ઠીક નહિ" એટલે તે સાંભળીને બધાને ગમ્મત પડશે અને બોધ પણ મળશે.

૨૪

રમુજી ચમચો.

સાહિત્યઃ—એક મોટો ચમચો અથવા કડછી; એક મોટો રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણમે માથે શરૂઆતમાં દાણુ ઠરાવવું અને તેની આંખે રૂમાલ વડે પાટો બાંધી તેના હાથમાં ચમચો અથવા કડછી આપવી. પછી બીજા રમનારે તેની આસપાસ ફરવું એટલે તેણે પોતાનો ચમચો અથવા કડછી રમનાર પૈકી ગમે તેના શરીરપર ધીમેથી ફેરવી, તે કોણ છે તે પારખી કાઢવા પ્રયત્ન કરવો. જેનાપર તે ચમચો ફેરવે તેણે હાલ્યા ચાલ્યા વગર ગુપચુપ ઉભા રહેવું. જ્યારે દાણુ વાળો કોઇને ઓળખી શકે ત્યારે તેને માથેથી દાણુ ઉતરે છે અને જેને તેણે ઓળખ્યો હોય તેને માથે આવે છે.

ચમચો અથવા કડછી ફેરવીને માણસની પરીક્ષા કરવાનું કામ બાળકોને ભારે લાગશે, માટે ચમચો અથવા કડછી લીધા વગર માત્ર હાથ ફેરવીને માણસ ઓળખવાનું તેઓ કરે તો તેથી પણ આ રમતમાં ચાલશે.

૨૫

વશિયતનામું.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો.

રમનાર પૈકી બધાને કાગળ અને પેનસીલ આપ્યા પછી કહેવું કે "તમારૂં વશિયતનામું એવી રીતે લખી કાઢો કે જેથી રમનાર પૈકી દરેકને તમારા તરફથી કંઇ ચીજ મળે. એ ચીજ ગમે તેવી હલકી અથવા નજીવી હોય તોપણ તેની ફિકર નહિ; દરેકને કંઇ ચીજ આપવી અને તે શી રીતે વાપરવી એ તમારે જણાવવું." લખવાને માટે પા થી અડધો કલાક આપવો. જ્યારે બધા લખી રહે ત્યારે બધા કાગળ ભેગા કરવા અને પછી ઘરધણીએ અથવા રમનાર પૈકી એકાદ જણે બધાને વાંચી સંભળાવવા.

૨૬

હસાહસ.

સાહિત્યઃ—એક ઇનામ.

રમનાર પૈકી જેનામાં ખૂબ હસવાની આવડ હોય તેને આગેવાન નિમવો. તેણે પોતાની પાસે એક રૂમાલ

રાખવો અને રમનાર કુંડાળું વળીને બેસે એટલે તે રૂમાલ ગોટો કરી તેમની વચ્ચે ઉંચે ફેંકવો. રૂમાલ ફેંકવામાં આવે એટલે બધાએ હસવા માંડવું અને તે નીચે ભોંયપર પડે એટલે હસવાનું બંધ કરવું. રૂમાલ પડ્યા પછી જે હસવાનું જારી રાખે તેને આગેવાને કુંડાળામાંથી બહાર કાઢવો અને વેગળો બેસાડવો. પછી ફરીથી રૂમાલ ઉંચે ફેંકવો અને રૂમાલ નીચે પડ્યા પછી જે હસતો માલમ પડે તેને બહાર કાઢવો. આ પ્રમાણે છેવટ એકજ માણસ કુંડાળામાં બાકી રહે ત્યાં સુધી કરવું અને છેવટ બાકી રહેલા માણસને ઇનામ આપવું.

૨૭

ઊંધાં પ્રાણી.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી પેનસીલો તથા શબ્દો લખેલી યાદીઓ; એક ઇનામ.

નીચે કેટલાક શબ્દો જણાવ્યા છે તેવા શબ્દની યાદીઓ આ રમતને માટે તૈયાર કરી રાખવી.

૧. દળળ	૬. દવાંરૂ
૨. ઘેગડું	૭. છવાડું
૩. લાબિડું	૮. ગુમર

૪. તકુરૂ ૯. છમાલી
૫. ચારશીળ ૧૦. પંપાટ

ઘરધણીએ એ શબ્દોની નીચે પ્રમાણે કુંચી તૈયાર કરી પોતાની પાસે રાખવીઃ—

૧. બળદ ૬. વાંદરૂ
૨. ગધેડું ૭. વાછડું
૩. બિલાડું ૮. મગર
૪. કુતરૂ ૯. માછલી
૫. શીયાળ ૧૦. પોપટ

હરેક મેમાનને એક યાદી અને પેનશીલ આપવી અને યાદીમાં લખેલો શબ્દ સીધો કરી તેનું જે પ્રાણી થતું હોય તે કરવા કહેવું. દસ મીનીટમાં જવાબ તૈયાર કરવા જોઇએ. જવાબ પૂરા કરી આપવાનો વખત થાય એટલે તે ભેગા કરી અદલ બદલ વહેંચી આપી ઘરધણીએ પોતાની પાસેની જવાબની યાદી વાંચી બતાવી તે સુધરાવવા. જેના જવાબ સૌથી વધારે ખરા પડે તેને ઇનામ આપવું.

૨૯

મેળો.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી જાડા કાગળની કાપલીઓ; ચિતારાને માટે કાગળ અને

પેનસીલ; દરજીને માટે કાતર, સોય, દોરો અને કપડું; કુંભારને માટે માટી; ઝવેરીને માટે રેશમનો દોરો, સોય અને ખોટાં મોતીની માળા; સુથારને માટે નાની ઓજારની પેટી તથા લાકડાનો કકડો.

આ રમતમાં સાહિત્ય તૈયાર કરી રાખવામાં ઘણી કડાકુટ પડે છે, પણ તેથી જે ગમત મળે છે તેથી પૂરો બદલો વળી જાયછે. આ રમતનો ઉદ્દેશ એ છે કે દરેક રમનારને એકાદ ધંધો આપવો અને તે ધંધાને માટે જરૂરનાં ઓજાર આપવાં. કાગળની કાપલીઓ ઉપર ધંધાનાં નામ આગળથી લખી રાખવાં. પછી તે એક પ્યાલામાં મૂકી દરેક જણ પાસે તેમાંથી એક એક કાપલી ઉપડાવવી. જેને ભાગ જે કાપલી આવી હોય તેણે તે ઘરધણીને બતાવવી એટલે તેને યોગ્ય ઓજાર ઘરધણીએ આપવાં.

પછી બંધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું અને પોતાનાં ઓજાર લઈ પોતાના ધંધાનું કામ કરવા માંડવું. કામ કરવાને માટે એક કલાક આપવામાં આવે તો તે કંઈ બહુ નથી. વખત પૂરો થાય એટલે દરેકે પોતાનું કામ એક ટેબલપર બધાને જોવાને માટે મૂકવું. પછી કોનું કામ સૌથી સરસ છે એ બધાએ નક્કી કરવું અને તેને ઇનામ આપવું. આ રમતને મથાળે કેટલાક ધંધાનાં સાહિત્ય જણાવ્યાં છે તેપરથી બીજા ધંધાને માટે કેવાં સાહિત્ય તૈયાર

રાખવાં એ જણાશે. ચિઠ્ઠિ ખેંચતાં હરેક રમનારને ભાગ જે ધંધો આવે તે તેણે કરવો પડે છે તેથી ઘણી રમુજ પડે છે અને બુદ્ધિ બતાવી આપવાની તર્ક મળે છે.

૨૯

ખુટતા અક્ષર.

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલી પેનસીલો અને શબ્દ લખેલી યાદીઓ; એક ઇનામ.

રમનારાઓએ કુંડાળુ વળીને બેસવું. પછી તેમને પેનસીલ તથા લખી રાખેલા શબ્દની યાદી આપવી. શબ્દની યાદીઓ નીચે પ્રમાણે કરી રાખવી:—

ખુટતા અક્ષર.

[ક ખુટતો અક્ષર બતાવે છે.]

૧. છાપક [હરેક ઘરને હોય છે.]
૨. ભીક [એ વગર રહેવાય નહિ.]
૩. કતક [અનાજ આપે છે.]
૪. કરીક [હરેક જણને હોય છે.]
૫. કાક [તેમાંથી જરા કોરો તેમ મોટું થાય.]

કયો શબ્દ હોવો જોઇએ એ બતાવવાને કાઉન્સમાં તેના અર્થની સૂચના કરી છે તે પરથી જણાશે

કે નીચેના શબ્દ ધારેલા હોવા જોઇએ:—(૧)છાપરૂં; (૨) જીવ; (૩) ખેતર; (૪) શરીર; (૫) કાણું.

રમનારને કહેવું કે તેમના જવાબ તેમને આપેલી યાદીમાં દરેક શબ્દની સામે લખવા. ઘરધણી અથવા બીજા કોઇ આગેવાને જવાબ તૈયાર થાય એટલે તે તપાસવાને તૈયાર રહેવું અને તેને તે જેમ બતાવવામાં આવે તેમ ખોટા જવાબપર છેકો મારી તેણે યાદી પાછી આપવી. એક જણના બધા જવાબ ખરા પડે ત્યાંસુધી દરેક રમનાર પોતાની યાદી ફરી ફરી સુધારી શકે છે.

આ રમતથી મગજને સારી કેળવણી મળે છે; અને તેમાં ફતેહમંદ નિવડનારને, અર્થાત્ જે સૌથી પહેલો બધા ઉત્તર ખરા લખી લાવે તેને, ઇનામ આપવું જોઇએ.

૩૦

નિબંધ.

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો; એક ઇનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેનસીલ આપવાં. એકાદ વિષય નક્કી કરી તેપર એક નાનો નિબંધ

લખવાને બધાને કહેવું. નિબંધ લખવાને પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જેટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જેનો નિબંધ સૌથી સરસ (એટલે સૌથી વધારે રમુજી) હોય તેને ઇનામ આપવું.

૩૧

વાત.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલ; એક ઇનામ.

રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેનસીલ આપવાં, અને કહેવું કે દરેકે એકાદ નાની પણ રમુજી વાત લખવી. વાત લખવાને માટે પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જેટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને વંચાવવા. જેની વાત ઘણા મતે સૌથી વધારે રમુજી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

૩૨

વર્તમાનપત્ર.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલ; એક ઇનામ.

વર્તમાનપત્ર ચલાવવાનું કામ કંઇ સહેલું નથી તેમ રમુજી પણ નથી, પણ તેપરથી બનાવેલી રમત તો ઘણી સહેલી અને રમુજી લાગે છે. કાગળને મથાળે સાધારણ રીતે વર્તમાનપત્રમાં આવતા વિષયનાં નામ લખવાં, અને જેટલા રમનાર હોય તેટલા તેવા કાગળ તૈયાર રાખવા. પછી આ કાગળ અને પેનસીલો રમનારને વહેંચી આપવાં અને કહેવું કે કાગળપર લખેલા મથાળાવાળા વિષય તેમણે અડધા કલાકમાં લખી કાઢવા. અડધો કલાક પૂરો થાય એટલે બધાએ પોતાના કાગળ ઘરધણીને અથવા જેને આગેવાન નિમ્યો હોય તેને આપી દેવા. પછી તે બધા સાંભળે એમ વાંચવા અને જેનું લખાણ સૌથી રમુજી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

ઉદાહરણ તરિકે ધારોકે નીચેનાં મથાળાં આપેલાં છે:—**અમે પોતે; જાહેરખબર; લખી મોકલનારને ખબર,** તો તેપર નીચે પ્રમાણે લખવું જોઇએ:—

“ અમે પોતે ”

ગુજરાતમાં એક સ્વતંત્ર અને પ્રમાણિક વર્તમાનપત્રની લાંબા વખતથી ખોટ છે. આ ખોટ પૂરી પાડવાને અમે ‘ **ગુજરાત સમાચાર** ’ નામનું એક રોજીંદું પત્ર કાઢવાનો મનસુબો ઘણા વખતથી કર્યો હતો અને ઇશ્વર કૃપાથી તે આજ અમલમાં લાવી

શક્યા છીએ. **ગુજરાત સમાચાર** કોઇની ખુશામત કરશે નહિ, કોઇનાં ખોટાં વખાણું કરશે નહિ, અને કોઇની ખોટી નિંદા કરશે નહિ પણ ખરા અંતઃકરણથી માત્ર દેશસેવા બજાવશે. ગુજરાત સમાચારના લેખક તરીકે ઘણા પ્રખ્યાત વિદ્વાનોએ પોતાની ખુશી જણાવી છે અને આજ સુધીમાં દસહજાર ગૃહસ્થોએ તેના ગ્રાહક થઇ આશ્રય આપવા આશ્વાસન આપ્યું છે. આજકાલ બહાર પડતાં વર્તમાનપત્રો પોતાને હાથે પોતાની તારીફ કરવાનો નીચ ધંધો લઇ બેઠાં છે. પરંતુ અમે તો પ્રજા આગળ નિયમિત વખતે રજુ થઇ જે કામ કરીશું તેની પરીક્ષા કરવાનું કામ અમારા સુજ્ઞ વાચકોનેજ સોંપવાનું પસંદ કરીએ છીએ.

* * * *

જાહેરખબર.

જોઇએ છીએ:—એક મહેતો; પાકું નામું લખી જાણનાર શિવાય બીજા કોઇએ અરજ કરવી નહિ. ઉમેદવારોએ પોતાની અરજ આ પત્રની ઑફિસમાં ‘ ક્ષ ’ ને સરનામે મોકલવી.

* * * *

થોડે પૈસે મોટો લાભ:—નોકરી ન મળવાથી નાસીપાસ થઇ ગયેલા જુવાનોએ, નીચેને સરનામે ચાર આના મોકલી અમારૂં હેન્ડબીલ મંગાવી લેવું.

તેમાંથી થોડે પૈસે ઘણો નફો મેળવવાની યુક્તિ તેમને સુઝ્યા વગર રહેશે નહિ.

ધંધા ભવન, મુંબઈ.

* * * *

વેચવાનું છેઃ—એક મોટું શીગ્રામ; નવા જેવુંજ; ગમે તેવો ઘોડો હશે તોપણ ખેંચી શકશે. ઉમ્મર અને ખોડખાંપણની ખાત્રી આપવામાં આવશે નહિ.

ખોવાયું છેઃ—ગઇ કાલે નદીમાં નહાતાં એક રૂપાનું બટન; શોધી લાવનારને સારૂં ઇનામ આપવામાં આવશે.

* * * *

લખી મોકલનારને ખબર.

દુઃખી નોકરઃ—આવા લેખને આ પત્રમાં જગો મળશે નહિ. તમારા ઉપરીને અરજ કરો.

કવિઃ—તમારૂં લખાણ રદ્દી કાગળની ટોપલીમાં નાખવામાં આવ્યું છે. હવેથી તમારાં કિંમતી લખાણ આ તરફ મોકલવાની તસ્દી લેશો નહિ.

પ્રેક્ષકઃ—કાગળની એકજ બાજુએ લખી મોકલવાનો નિયમ તમે સાચવ્યો નથી માટે ફરી લખી મોકલો.

૩૩

અક્ષર સગાઈ.

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનશીલ; એક ઇનામ.

ઘરધણીએ પોતાના મેમાન આવી રહે એટલે તેમને કાગળ અને પેનશીલ આપવાં અને પોતાની મરજીમાં આવે તે અક્ષર પસંદ કરી તે અક્ષરથી શરૂ થાય એવા સાત કરતાં ઓછા શબ્દ જેમાં આવે નહિ એવાં જેટલાં વાક્ય અડધા કલાકમાં લખાય તેટલાં લખવા કહેવું. અડધો કલાક થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જેણે ખરાં વાક્ય સૌથી વધારે લખ્યાં હોય તેને ઇનામ આપવું. ધારો કે 'ર' અક્ષર આપેલો છે તો વાક્ય નીચે આપેલા ઉદાહરણ જેવાં થતાં જોઇએ:—

રમુજી રંગલો, રામદાસ રણછોડ, રંગભૂમિપર રડતો રહ્યો.

૩૪

હેકાણું.

સાહિત્ય:—એક ઇનામ.

આ રમતમાં ભૂગોળવિદ્યામાં કુશળ માણસ પોતાની હોંશિયારી બતાવી આપી શકેછે. રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભીરૂ નિમવા અને પછી ભીરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બંને પક્ષે હારબંધ સામસામા બેસી જવું. રમતની શરૂઆત કયા પક્ષે કરવી એ પૈસો ઉછાળીને નક્કી કરવું. પછી જે પક્ષને રમત શરૂ કરવાનું આવે તે પક્ષના વડભીરૂએ કોઇ શહેર અથવા ગામનું નામ લેવું અને દસ ગણવા માંડવા. તે દસ ગણી રહે તે પહેલાં સામાપક્ષના જેને તેણે સવાલ પૂછયો હોય તેણે કહેવું જોઇએ કે તે ગામ અથવા શહેર કયાં આવેલું છે. જો તે ખરો ઉત્તર દઇ શકે તો તેણે સામાપક્ષમાંના કોઇને એજ પ્રમાણે પૂછવું અને જેને પૂછયું હોય તેણે દસ ગણતા પહેલાં તે કયે ઠેકાણે આવેલું છે તે કહી આપવું જોઇએ. જો કોઇ રમનારથી તેને પૂછેલા ગામનું ખરૂં ઠેકાણું દસ ગણતા પહેલાં ન કહી શકાય તો તેણે હારમાંથી ઉઠી વેગળાં બેસવું જોઇએ. જેને પ્રશ્ન પૂછયો હોય તે શિવાયનો બીજો કોઇ ઉત્તર આપે તો તેને પણ વેગળો બેસાડવો. આ પ્રમાણે રમત ચલાવવી, અને જ્યારે એક પક્ષમાં એકજ માણસ બાકી રહે અને બીજામાં કોઇ રહે નહિ ત્યારે તેને ઇનામ આપવું. એવી રીતે ટકી રહેનાર માણસ ખરેખર ઇનામ આપવા લાયક હોય છે.

૩૫

ઘેરો.

સાહિત્યઃ—પચાસ અથવા સાઠ પરચુરણ ચીજો, જેવી કે, છોકરાંનાં રમકડાં, દડી, સોગટાં, બટાટા, વગેરે; બે છાબડી; બે ખુરશી.

એકઠી કરેલી ચીજો પૈકી અડધી એક છાબડીમાં ને અડધી બીજી છાબડીમાં ગોઠવવી. રમનારે વડભીરૂ નિમવા અને બાકીનાએ ભીરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બે પક્ષ નક્કી થઇ રહે એટલે ઓરડામાં એક છેડે એક છાબડી મૂકવી, અને તેની પાસે બીજે છેડે બીજી મૂકવી. વડભીરૂએ પોતપોતાની છાબડી પાસે ઉભા રહેવું, અને બીજાઓએ પોતાના વડભીરૂ પાસે ઓળબંધ હાથ હાથને છેટે ઉભા રહેવું. જ્યાં છેલ્લો માણસ ઉભો હોય ત્યાં બંને ઓળોમાં એકએક ખુરશી ગોઠવવી. પછી નિશાની કરવામાં આવે એટલે વડભીરૂએ છાબડીમાંથી એક વસ્તુ તેની જોડેના માણસને આપવી, તેણે તેની જોડેનાને આપવી અને એ પ્રમાણે છેલ્લા પાસે આવે એટલે તેણે ખુરશીપર ગોઠવવી. વસ્તુ આપતાં નીચે પડી જાય અથવા ખુરશીપરથી ગબડી જાય તો તે પાછી છાબડીમાં મૂકવી. આ પ્રમાણે કરતાં જે પક્ષ પોતાની વસ્તુઓ ખુરશીપર વહેલો ગોઠવી રહે તે પક્ષ જીત્યો ગણવો.

એક ઠેકાણે આ રમત રમાઇ હતી ત્યાં જીતનાર પક્ષના વડભીરૂને ઈનામ આપવામાં આવ્યું હતું અને બીજાઓને ફૂલની કલગીઓ આપવામાં આવી હતી.

—∞∞—

૩૬

સુગંધ.

સાહિત્યઃ—ચૌદ નાની નાની શીશીઓપર ૧ થી ૧૪ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી ચિઠ્ઠિઓ ચોઢવી. પછી તેમાં તેલ, દિવેલ, ચહાનું પાણી, કૉફીનું પાણી, ધુપેલ, ગોળનું પાણી, ઘાસતેલ, આદાનો રસ, દવા વગેરે ચૌદ જુદીજુદી જાતના પદાર્થ ભરવા. જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલ; એક ઇનામ, એક બેવકૂફને લાયકનું ઈનામ.

શીશીઓ ટેબલપર ગોઠવી રાખવી; રમનાર તૈયાર થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેનસીલ વહેંચી આપી કહેવું કે આ શીશીઓ વારાફરતી સુંઘી જુઓ અને તેમાં શું ભરેલું છે એ પારખી તમને આપેલા કાગળમાં લખો. શીશીઓપર અનુક્રમ નંબર નાખેલા હોય તે પ્રમાણે જવાબના પણ અનુક્રમ નંબર લખવા.

શીશીઓમાં ભરેલા પદાર્થ જાણીતા અને ઓળખી શકાય એવા હોવા છતાં એટલી બુધી ચીજો સાથે સુંઘવાથી અમુકમાં કયો પદાર્થ ભરેલો છે એ પારખી કાઢવું કંઇ સહેલું નથી. દસ મીનીટમાં જે સૌથી વધારે ખરા ઉત્તર આપી શકે તેને ખરેખર સાબાસી ઘટે છે. જે બેવકૂફની ઘાણેન્દ્રી એવી બુઠ્ઠી હોય કે સાધારણ ચીજો પણ પારખી શકે નહિ તે કોણ છે, અર્થાત્ કોણે સૌથી વધારે ભૂલો કરી છે, એ નક્કી કરીને તેને પણ તેની બુદ્ધિને છાજે એવું ઇનામ આપવું જોઇએ.

૩૭

વેપાર.

સાહિત્યઃ—બે ગંજીફા; દરેક રમનારને માટે પચાસ પચાસ વાલ; એક ઇનામ.

આ રમત ફતેહ તથા રમુજ સાથે રમવાને હરાજી કરનાર એવો પસંદ કરવો કે જેનામાં બોલવાની સારી આવડ હોય અને જે માલની ખૂબ તારીફ કરી શકે. જો એવો માણસ મળે તો આ રમતમાં ખૂબ ગમ્મત પડશે.

રમનારને એક ટેબલની આસપાસ અથવા

ભોંયપર કુંડાળું વાળી બેસાડવા, અને દરેકને મુડી તરીકે પચાસ પચાસ વાલ આપવા. પછી હરાજી કરનારે બે ગંજીફા પોતાની પાસે લઇ એકનાં પત્તાંની હરાજી કરવી. તેણે એક એક પત્તું છૂટું છૂટું વેચવું અને જે સૌથી વધારે કિમ્મત (વાલ) આપે તેને તે આપવું. આખો ગંજીફો વેચાઇ રહે ત્યારે રમનારે પોતાનાં પત્તાં તથા વાલ ટેબલપર પોતાની સામે ગોઠવવાં. પછી હરાજી કરનારે જાહેર કરવું કે હવે હું બીજા ગંજીફાની હરાજી કરૂં છું. એ ગંજીફાનાં પત્તાં હું એક પછી એક બતાવીશ. પણ હું જે પત્તું બતાવું તે જેની પાસે હોય તેણે તે મને આપી દેવું જોઇએ. હરાજી કરનાર પત્તું બતાવે એટલે ત્રણ મીનીટ સુધી રમનારાઓને આપસ આપસમાં પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાને હરાજી કરનારે વખત આપવો જોઇએ. આ રમતમાં દરેક રમનારનો ઉદ્દેશ સૌથી વધારે વાલ મેળવીને પહેલું ઇનામ લેવાનો, અથવા હરરાજી કરનારના હાથમાંના ગંજીફામાં છેલ્લું પત્તું હોય તેને મળતું પત્તું મેળવી બીજું ઇનામ લેવાનો હોવો જોઇએ. એટલે દરેક વખત જે ત્રણ મીનીટ મળે તે પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાની ભાંજગડમાં ઘણી ગમ્મતમાં જાય છે. ખાસ કરીને હરાજી કરનારના હાથમાં ગંજીફાનાં પત્તાં થોડાં થતાં જાય તેમ છેવટનું પત્તું કયું હશે તેની અટકળ કરવામાં અને તે પત્તું અને તેની સાથે મળતું

આવે એવું પત્તું ખરીદ કરવાની ઇંતેજારીમાં ઘણો રસ પડે છે. એક પત્તું ખરીદ કરવા કેટલાક જણ પોતાના બધા વાલ આપી દે છે, અને આખરે તેમને માલમ પડે છે કે તેમણે ખરીદેલું પત્તું હરાજી કરનારના હાથમાંના છેવટના પત્તાની સાથે મળતું નથી, પણ છેવટનું પત્તું આવતા પહેલાં બીજા કોઇ પત્તા સાથે મળતું આવે છે અને તેથી છેવટનું પત્તું નીકળતા પહેલાં તે આપી દેવું પડે છે. આ પ્રમાણે થવાથી તે બીચારો પોતાનું સર્વસ્વ ખોઇ બેસે છે અને શરમીંદો થઇ જાય છે તેથી બીજાઓને ઘણી રમુજ પડે છે.

૩૯

ખુરશી.

રમનાર પૈકી એક જણને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ એક એવો શબ્દ ધારવો કે જે એક કરતાં વધારે અર્થમાં વપરાતો હોય. ધારો કે 'ટેળવવું' શબ્દ ધારેલો છે. જ્યારે બહાર ગયેલો માણસ ઓરડામાં પાછો આવે ત્યારે બીજા રમનારાઓએ ધારેલો શબ્દ જેમાં વાપરવો પડે એવાં જુદાં જુદાં વાકય તેને કહી સંભળાવવાં, પણ તે વાકયો-

માં ધારેલો શબ્દ વાપરવાને બદલે 'ખુરશી' શબ્દ વાપરવો. ઉદાહરણ તરીકે એક જણ કહેકે નિશાળમાં બાળકોને 'ખુરશી' મળે છે. બીજો કહેકે રોટલી કરતા પહેલાં લોટને 'ખુરશી' અપાય છે. વગેરે. વગેરે. જે શબ્દ ધાર્યો હોય તે નામ, વિશેષણ, ક્રિયાપદ વગેરે ગમેતે રૂપમાં જવાબ તરિકે આપ્યો હોય તોપણ ઉત્તર ખરો ગણાય છે.

૩૯

પુસ્તક બાંધનાર.

રમનારાઓ પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બાકીનાએ કુંડાળું વળીને બેસી જવું. આગેવાને તેમની વચ્ચે કુંડાળામાં ઉભા રહેવું. દરેક જણે પોતાના હાથ એવી રીતે ઉંચા કરવાકે હાથની હથેળી ઉપર રહે. પછી દરેક જણના હાથપર એકેકું પુસ્તક મૂકવું. આગેવાને કુંડાળામાં આમ તેમ ફરવું અને કોઇના હાથપરનું પુસ્તક એકાએક ઉંચકી લઇ હાથ પાછો ખેંચી લેવામાં આવે તે પહેલાં તેપર હળવેથી મારવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો મારવામાં તે ફતેહમંદ નિવડે તો તેને માથેથી દાણ ઉતરે છે અને જેને તેણે માર્યો હોય તે આગેવાનનું કામ કરે છે. આગેવાન પુસ્તક

ઉપાડી લે તે પહેલાં કોઇ પોતાનો હાથ પાછો ખેંચી લે તો તેના હાથમાં પુસ્તક માર્યું હોય એવી રીતે ગણાય છે.

૪૦

પીંછું ઊરાડવું.

સાહિત્યઃ—એક ચાદર; એક નાનું પીંછું.

રમનારાઓ પૈકી એકને માથે દાણ ઠરાવવું, અને બીજાઓએ ભોંયપર બેસી જઇ, ચાદર પહોળી કરી એવી રીતે અધર ઝાલી રાખવી કે તેમના મોં આગળ એક ટેબલની પેઠે તે આવી રહે. પછી તેનીપર એક નાનું પીંછું મૂકવું અને જેને માથે દાણ હોય તેને કહેવું કે રમનાર પૈકી ગમે તેની પાછળ ઉભા રહી, વાંકા વળીને ચાદરપરથી પીંછું ઉપાડી લેવા તજવીજ કરવી. પછી રમનારાઓએ તે પીંછાને એવી રીતે ફુંકો મારવી કે તે આમથી તેમ ફર્યાજ કરે અને દાણવાળાને હાથ આવે નહિ. પીંછું પકડવાને દાણ વાળો આમથી તેમ દોડશે તેથી ઘણી ગમ્મત પડશે. આખરે રમનાર પૈકી કોઇ પોતાની આગળ આવેલું પીંછું ફુંકીને આઘુ કાઢી શકે નહિ અને તેની પાછ-

ળથી દાણુવાળો પકડી લે તો તેને માથે દાણુ આવે છે અને દાણુવાળો તેની જગોએ બેસે છે.

૪૧

બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેનસીલો; બે ઇનામ.

આજના વખતમાં ઘણું કરીને દરેકજણ પાસે તેના બાળપણની છબી હોય છે. ઘણા જણ મગરૂર થઇને અથવા કદાચ જરા શરમાઇને, એમ કહેતા જણાય છે કે " હું નાનો હતો ત્યારે આવો હતો. " જો તમારા મેમાનોને રમુજ પડે એવી રમતોની તૈયારી કરી રાખવાની તમારી ઇચ્છા હોય તો, તમારા મેમાનોને કહી રાખજો કે તમારે ત્યાં આવતા પહેલાં, તેમના બાળપણની છબી (ફોટોગ્રાફ) હોય તો મોકલી આપવી. જે છબીઓ તમારે ત્યાં મોકલવામાં આવે તેમની બીજી બાજુએ અનુક્રમ નંબર લખી, એક નાના ટેબલપર સફાઇથી ગોઠવી રાખવી. પછી બધા મેમાન આવી રહે ત્યારે તેમને તે બતાવવી અને તે કોનીછે એ પારખી કાઢી, તેમને આપેલા કાગળપર અનુક્રમ નંબર પ્રમાણે જવાબ લખી જવા ક-

કહેવું. વળી એ છબીઓમાં કઇ સૈાથી વધારે ખુબસુરત છે એ વિષે પણ તેમનો અભિપ્રાય જણાવવા તેમને કહેવું. જે ઘણી છબીઓ ઓળખી શકે તેને એક ઇનામ આપવુ' તથા જેની છબી સૈાથી ખુબસુરત ગણાય તેને બીજુ ઇનામ આપવું. ઘુઘરો, ધાવણી, પતાસાં વગેરે બાળકને માટે યોગ્ય વસ્તુઓ આ રમતમાં ઇનામ તરિકે પસંદ કરીને આપવાથી ઠીક ગમ્મત પડશે.

૪૨

નાચ.

સાહિત્યઃ—એક મોટી ચાદર; એક ઘણો તેજસ્વી દીવો.

ચાદરને એવી રીતે બાંધવી કે તે બે ઓરડા વચ્ચે આવેલા એકાદ બારણાપર બરાબર પડદા તરિકે આવી રહે. તેનીપર કરચલી રહેવી ન જોઇએ. એ ચાદરની પાછળ છ ફુટ છેટે દીવો મૂકવો, અને બંને ઓરડામાં એ શિવાય બીજો દીવો રહેવા દેવો નહી. રમનારાઓએ વારા ફરતી પડદા પાછળ જવું અને દીવા અને ચાદરની વચ્ચે ચાદરને અડક્યા વગર ઉભા રહી મન ગમતા ચાળા કરી નાચવું કુદવું.

એક જણ નાચતો હોય ત્યારે બીજાએ તમાસગીર તરિકે સામી બાજુએ રહેવું.

૪૩

ઓળા પરીક્ષા.

સાહિત્યઃ—એક મોટી સ્વચ્છ ચાદર; એક દીવો.

ચાદરને ભીંતપર એવી રીતે બાંધવી અથવા ચોઢવી કે તેનીપર એકપણ કરચલી ન રહે. પછી તેની પાસે એક નાની ખુરશી અથવા સ્ટુલપર રમનાર પૈકી એક જણે પોતાનું મોં ચાદર તરફ રહે એવીરીતે બેસવું. તેની પાછળ પાંચ ફુટ છેટે દીવો મૂકવો. બાકીના રમનારે મરજીમાં આવે તેવો વેશ લઇ એકપછી એક પેલા બેઠેલા માણસની અને દીવાની વચ્ચે આવી નાચવું, કુદવું, અને મરજીમાં આવે તેવા રમુજી ચાળા કરવા. દરેકે પોતાનો ઓળો કંઇ જુદાજ પ્રકારનો બતાવવા તજવીજ કરવી. પેલા સ્ટુલપર બેઠેલા માણસે તે ઓળો જોઇ તે કોનો છે તે પારખી કાઢવા પ્રયત્નકરવો. જો તે કોઈને પારખી શકે તો જેને તેણે પારખ્યો હોય તે તેની જગાએ બેસે છે અને તે છૂટો થાય છે. આ પ્રમાણે બધા રમ-

નાર વારાફરતી દીવા આગળ આવેછે અને રમત ચલાવે છે.

૪૪

"——" તેા શું કરેા?

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હેાય તેટલા કાગળ અને પેનસીલેા; એક ઇનામ.

દરરેાજ કંઇને કંઇ નાની નાની હરકતેા અને આફતેા આવી પડે છે તેમાંથી નીકળી જવાનેા સેાથી સરસ રસ્તેા જાણવેા એ અગત્યનું છે એટલુંજ નહી પણ જુદા જુદા માણસેા તે વિષે શેા અભિપ્રાય બતાવે છે એ સાંભળી રમુજ પણ પડે છે. રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેનસીલ આપવાં અને જે હરકતેા અને 'આફતેા' નક્કી કરી હેાય તે તેમને લખાવવી અને કહેવું કે એ પ્રમાણે બન્યુ હેાય તેા તમે શું કરેા ? બધાને પેાતાના જવાબ અમુક વખતમાં લખવા કહેવું અને નિમેલેા વખત પૂરેા થાય એટલે કાગળેા ભેગા કરી, એક પછી એક વંચાવવા. જેના ઉત્તર સેાથી સરસ અને રમુજી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

કેવા પ્રશ્ન પૂછવા એ વિષે ઉદાહરણ તરિકે નીચે કેટલાક વિષય જણાવ્યા છે.

(૧) કોઈ સભામાં જવાના હો અને તમારા ડગલાનું બટન તુટી ગએલું માલમ પડે તો શું કરો ? (૨) રસ્તે જતાં તમારાપર કોઇ ગંદુ પાણી કે કચરો નાખે તો શું કરો ? (૩) આગગાડીમાં મુસાફરી કરતાં, તમારે જવાનું હોય તેના કરતાં કોઇ બીજે સ્ટેશને ઉતરી પડો તો શું કરો ?

૪૫
સરખામણી.

કોઇ મોટી રમતને માટે તૈયારી થતી હોય ત્યાં સુધી વખત ગાળવાને આ રમત ઉપયોગી થઇ પડે છે. રમનાર પૈકી આગેવાન, રમનારમાંથી એક જણને કોઇ જડ પદાર્થ સાથે સરખાવે છે અને પૂછે છે કે તે તેના જેવો કેમ છે ? ઉદાહરણઃ—આગેવાન પૂછે કે રામલાલ આ ટેબલ જેવો કેમ છે ? રમનાર પૈકી નંબર ૧ જવાબ દે કે, "કારણ કે તે ટેબલ જેવો સ્થિર છે." નંબર ૨:–"કારણ કે તેની પેઠે તેની પર વારનીશ લગાડેલું છે." નંબર ૩:–"કારણ કે તે ઘણો ભાર ખમી શકે એવો છે." નંબર ૪:–"કારણ કે તે ગોળ મટોળ છે." નંબર ૫:–"કારણ કે તેનો રંગ કાળો છે." વગેરે. વગેરે.

૪૬

મારા મનમાં શું છે?

રમનાર પૈકી આગેવાને પોતાના મનમાં કંઇ ધારવું અને એક પછી એક બધાને પૂછવું કે "મારા મનમાં શું છે?" દરેક જણે પોતાને પૂછેલા પ્રશ્નના જવાબમાં પોતાના મનમાં જે આવે તે તરત કહી દેવું. પણ આગળ કોઇએ કંઈ કહ્યું હોય તે ફરીથી કહેવું નહી. આગેવાનને જે જવાબ મળે તે તેણે નોંધી રાખવા અને પછી પોતાના મનમાં જે ખરેખરી વાત હોય તે કહેવી અને દરેક જણને ફરીથી પૂછવું કે "તમે જે કહ્યું હતું તે મારા મનની ખરી વાત સાથે શી રીતે મળતું આવેછે?" ઉદાહરણ: મારા મનમાં શું છે એમ આગેવાન પૂછે એટલે ધારો કે નંબર ૧ કહેછે કે "પથ્થર"; નંબર ૨, "કાદવ"; નંબર ૩, "ચહા"; નંબર ૪, "લાડુ"; નંબર ૫, "પાણી".

પછી આગેવાન કહે કે "હું તો મારા મનમાં મારી જાતનોજ વિચાર કરતો હતો; માટે નંબર ૧ કહો હું પથ્થર જેવો કેમ છું?"

નંબર ૧:–"કારણ કે તમે કઠણ છો."
આગેવાન:–"હું કાદવ જેવો કેમ છું?"
નંબર ૨:–"કારણ કે તમે ઢીલા છો."

આગેવાનઃ—"હું ચહા જેવો કેમ છું ?"

નંબર ૩ઃ—"કારણ કે તમને તે બહુ ભાવે છે."

આગેવાનઃ—"હું લાડુ જેવો કેમ છું ?"

નંબર ૪ઃ—"કારણ કે તે તમે બહુ ખાધા છે."

આગેવાનઃ—"હું પાણી જેવો કેમ છું ?"

નંબર ૫ઃ—"કારણ કે તમે બહુ પોચા છો."

૪૭

વેપારી મુસાફર.

આ રમતમાં સાહિત્યની જરૂર પડતી નથી અને તે ગમે ત્યારે એકદમ રમી શકાય છે. રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બીજાઓએ કુંડાળું વળી બેસી જવું. આગેવાને ગમે ત્યાંથી શરૂ કરી રમનારને એક પછી એક પ્રશ્ન પૂછવા અને તેના જવાબ તેમણે કક્કાવારી પ્રમાણે આપવા, એટલે કે પહેલાએ કથી શરૂ થતો શબ્દ લઇ જવાબ આપવો, બીજાએ ખથી શરૂ થતો શબ્દ લઈ આપવો અને એ પ્રમાણે આગળ ચાલવું.

ઉદાહરણ.

આગેવાનઃ—"ભાઇઓ, એમ ધારો કે તમે

વેપારી છો અને તમારા વેપારની ચીજો ખરીદવાને પરદેશ મુસાફરી કરવા નીકળવાના છો. તમે ક્યાં જવાના છો અને શું ખરીદી લાવવાના છો તેનો ઉત્તર કક્કાવારીના અનુક્રમ પ્રમાણે મહેરબાની કરી મને આપશો ? ”

આગેવાનઃ—“ નંબર ૧; તમે કયાં જવાના છો ? ” જવાબઃ–“ કાશ્મીર. ”

“ ત્યાં તમે શું ખરીદવા જાઓ છો ”? જવાબઃ “ કોમળા. ”

આગેવાનઃ—“નંબર ૨, તમે કયાં જવાના છો?” જવાબઃ–“ ખેડા. ”

“ શું ખરીદવા જવાના છો ” ? જવાબઃ–“ ખારેકો. ”

આગેવાને દરેક જણને વારા ફરતી બે પ્રશ્ન પૂછવાઃ “ તમે કયાં જવાના છો ” અને “ શું ખરીદ કરવા જવાના છો ” અને તેના જવાબ તેમણે ઉપર પ્રમાણે દેવા.

૪૮

રૂતુઓ.

રમનાર પૈકી જે આગેવાન થયો હોય તેજ આ

રમતનું રહસ્ય શરૂઆતમાં જાણેછે. રમનાર પૈકી એક જણને તે એમ પૂછીને શરૂઆત કરેછે કે "તમે શિયાળામાં ઉન્હાળામાં કે, ચોમાસામાં જશો?" જેને પ્રશ્ન પૂછયો હોય તેણે એ ત્રણમાંથી એક નામ લેવું જોઇએ. ધારો કે તે શિયાળો કહે તો રમત નીચે પ્રમાણે આગળ ચાલે છેઃ—

આગેવાનઃ—તમારી સાથે શું લઇ જશો?

જવાબઃ—શીશી.

આગેવાનઃ—તમે શું કરશો?

જવાબઃ—શેલાં શીવીશું.

જે રૂતુ પસંદ કરી હોય તે રૂતુનો પહેલો અક્ષર દરેક શબ્દના પહેલા અક્ષર તરીકે આવે એવા જવાબ દેવા જોઇએ. જો ઉન્હાળો પસંદ કર્યો હોય તો 'ઉ' થી શરૂ થતા અક્ષર વાપરવા જોઇએ; જો ચોમાસુ પસંદ કર્યું હોય તો 'ચ' થી શરૂ થતા શબ્દ જવાબમાં આવવા જોઇએ; પણ આગેવાન શિવાય બીજા કોઇને આ રહસ્યની ખબર હોતી નથી તેથી તેઓ ગમેતેવા ઉત્તર દેછે. જ્યાંસુધી તેમણે કહેલી રૂતુના પહેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ તેમના જવાબમાં નહી હોય ત્યાંસુધી તે ખોટા જણાવવામાં આવેછે; અને આગેવાન, એકપછી બીજાને, એપ્રમાણે ઘણીવાર સુધી પ્રશ્ન પૂછયા કરે છે પણ તેને ખરો

ઉત્તર મળતો નથી. આખરે બધાને ખૂબ ગભરાવ્યા પછી તે રહસ્ય જાહેર કરેછે અને ખરા ઉત્તર આપવાનો રસ્તો બતાવે છે.

૪૯

તમારૂં શહેર.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળના કકડા અને પેનસીલો.

દરેક રમનાર તે કાગળ અને પેનસીલ આપવાં અને કહેવું કે તમે જે ગામ અથવા શહેરમાં જન્મ્યા હો તે ગામ અથવા શહેરનું નામ લખો. પછી તેમને કહેવું કે માત્ર એકજ વાકયમાં તમારા ગામ અથવા શહેરનું એવુ વર્ણન લખો કે તેપરથી ત્યાંની કંઇ ખાશિયત તમારૂં વાકય સાંભળનારના ખ્યાલમાં આવે. પણ તમે જે વાકય લખો તેમાં તમારા ગામ અથવા શહેરના નામના અક્ષર અનુક્રમ પ્રમાણે દરેક શબ્દમાં પહેલા અક્ષર તરિકે આવવા જોઇએ. આ કામને માટે પા કલાક આપવો. નીચેના ઉદાહરણ પરથી આ રમત વિષે વધારે ખુલાસો થશેઃ—

ધારોકે સુરત શહેર ધારેલું છે તો વાક્ય, "સાલો રેલમાં તણાયો" એ પ્રમાણે લખવું જોઇએ.

૫૦

હું કોણ છું ?

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓ અને ટાંકણીઓ; એક પહેલું ઇનામ; એક બેવકૂફને માટે ઇનામ.

કાગળની કાપલીઓપર પ્રખ્યાત માણસોનાં નામ લખી રાખવાં. પછી મેમાન ભેગા થાય ત્યારે ઘરધણીએ તેમના ડગલાપર પાછલી બાજુએ ટાંકણીવડે એક કાપલી એવી રીતે ભેરવવી કે તેપર લખેલું બીજા બધા જોઇ શકે પણ જેના ડગલાપર તે ભેરવી હોય તે જોઇ શકે નહિ. જે ઉપમા તેમને આપી હોય તે વિષે રમનારને કંઇ ખબર હોતી નથી. તેમના મિત્રો તેમના વિષે ટીકા કરે તેપરથી તેમણે કહી આપવું જોઇએ કે તેમને ફલાણા પ્રખ્યાત પુરૂષની ઉપમા આપેલી છે. બીજાઓ જે અભિપ્રાય જણાવે તેપરથી

પોતાને આપેલી ઉપમાવાળું નામ પારખી કાઢવું એ કંઈ સહેલું કામ નથી. પ્રખ્યાત કવિઓ, લેખકો, રાજનીતિજ્ઞ પુરૂષો, પ્રસિદ્ધ પુરૂષો વગેરેમાંથી નામ ઘરધણીએ પસંદ કરવાં. જે માણસ પોતાનું નામ પહેલું કહી આપે તેને એક ઈનામ આપવું અને જે છેલ્લું કહી આપે તેને તેની મંદ બુદ્ધિને છાજતું એક ઇનામ આપવું.

સૂચિપત્ર.

જાહેરખબર.

મુંબાઈ ઈલાકાના માહેરબાન ડીરેક્ટર ઓફ પબ્લીક ઈન્સ્ટ્રક્શને એમણે ઈનામ તથા લાઈબ્રેરી માટે મંજૂર કરેલું પુસ્તક.

દીર્ઘાયુષી શી રીતે થવાય

અથવા

તન, મન અને નીતિની આરોગ્યતા સંબંધી વિવેચન.

કિંમત રૂ ૦-૮-૦, ટપાલ ખર્ચ રૂ ૦-૧-૦.

હિન્દુસ્થાન બહારથી રૂ. ૧-૪-૦.

મળવાનાં ઠેકાણાં:—

કર્તા પાસેથી, તથા મેસર્સ દોલતરામ સૂરતલાલ એન્ડ કંપની, લહેરીપુરા, વડોદરા; મેસર્સ એન. એમ. એન્ડ કંપની, કાલબાદેવીરોડ, મુંબાઈ.